

**DIGIMON ADVENTURE: A PERSONAGEM PALMON COMO REFERÊNCIA
PEDAGÓGICA PARA O ESTUDO DE BOTÂNICA NO ENSINO FUNDAMENTAL –
ANOS INICIAIS**

**Graziele Pereira Alcantara¹, Thiago Alves Moreira Nascimento², Cassio
Exedito Galdino Pereira³**

Resumo: Devemos, na educação contemporânea, pensar constantemente em um ensino que atenda às necessidades das crianças, pois a percepção acerca do processo de aprendizagem e desenvolvimento deve a prezar pela integralidade formativa dos alunos. Portanto, na condição de docentes, devemos buscar estratégias que facilitem a compreensão dos conceitos e temas estudados no ensino formal. Diante disso, para viabilizar a estruturação de práticas pedagógicas, apontamos como possibilidade a utilização de animes em sala de aula, com intuito de promover um ensino pautado no interesse e no engajamento, considerando que as animações japonesas trazem questões sociais e culturais da sociedade, além de serem produtos consumidos pelos estudantes no dia a dia. Com isso, o trabalho tem como finalidade identificar conceitos científicos na animação *Digimon Adventure*, mais especificamente para abordar temas de Ciências Naturais. Dessa forma, em caráter analítico, escolhemos episódios que se adequem à temática proposta e que estejam alinhados com o currículo escolar. Como conquistas obtidas parcialmente, apresentamos o episódio "Evolução Explosiva! *Greymon*", onde discutem as características físicas dos *digimons* – seres digitais que existem no universo do desenho. Nesse momento, temos como referência pedagógica a personagem *Palmon*, que se assemelha a uma planta, nos permitindo abordar a Botânica no Ensino Fundamental, uma vez que se evidenciam conceitos como fotossíntese e morfologia vegetal. Em suma, as animações podem auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, desde que sejam escolhidas com atenção e sob critério, sendo necessário que a abordagem corresponda com assunto debatido em sala de aula e que os conhecimentos não sejam secundarizados em nome da animação. Complementarmente, este trabalho reflete sobre as potencialidades de práticas educativas que superem os recursos mecânicos e cansativos típicos da abordagem tradicional ou esvaziadas, como das pedagogias do aprender a aprender.

¹ Universidade Regional do Cariri, email: graziele.alcantara@urca.br

² Universidade Regional do Cariri, email: thiago.moreira@urca.br

³ Universidade Regional do Cariri, email: cassio.exedito@urca.br

**Palavras-
chave:**

Educação.

Anime.

Ciências

Naturais.

X SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA
XXVIII SEMANA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA URCA
10 a 14 de NOVEMBRO de 2025

Tema: "UNIVERSIDADE E SOCIEDADE NA AGENDA 2030"



Agradecimentos:

Agradeço a FUNCAP pela oportunidade de participar dos projetos de iniciação científica, e também aos professores que me apoiaram e contribuíram para o meu desenvolvimento acadêmico